

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA POWER POINT
TERHADAP PRESTASI BELAJAR IPS SISWA
KELAS V SDN GODEAN 2 SLEMAN
TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

Oleh

Budi Santoso

13144600055

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh signifikan prestasi belajar IPS yang menggunakan media power point maupun yang tanpa menggunakan media *power point* ditinjau dari nilai *pretest* dengan nilai *posttest* pada materi pokok Menghargai Perjuangan Para Tokoh Dalam Mempertahankan Kemerdekaan kelas VSDN Godean 2 Sleman tahun pelajaran 2017/2018.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Quasi Experimental Design* dengan populasi seluruh siswa kelas V SDN Godean 2 sampel 31 siswa kelas VA dan 30 siswa kelas VB SDN Godean 2 Sleman tahun pelajaran 2017/2018. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah purposive sampling. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan instrumen tes berupa nilai *pretest* dan *posttest* prestasi belajar IPS. Data penelitian ini diolah menggunakan bantuan komputer program SPSS ver. 16. 0 sedangkan pendekatan statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah *statistik deskriptif* dengan taraf *signifikasi* 0,05.

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa ada perbedaan signifikan prestasi belajar IPS yang menggunakan media power point ditinjau dari nilai *pretest* dan nilai *posttest* dengan uji *Kolmogrov-Smirnovsig* = 0,000 < 0,05. Dengan demikian, media *power point* berpengaruh dalam meningkatkan prestasi belajar IPS kelas V SDN Godeana 2 Sleman Tahun Pelajaran 2017/2018.

Kata kunci: Media *Power Point*, Prestasi Belajar, SDN Godean 2 Sleman

ABSTRACT

The aim of this research is to describe a significant influence of power point based learning in Science study in comparison with the one without by looking at both pretest and posttest scores on material Appreciate the struggle of the characters in defending freedom to class V students of State Elementari Scool (SD N) Godean 2 Sleman Academi Year 2017/2018.

This research is an quantitative the experimental method research with a Quasi Experimental Design, population includes students of SDN Godean 2 Sleman and sample consists of 31 pupil of class VA, of 30 pupil of class VB SDN

Godean 2 Sleman study year 2017/2018. Sampling technique chosen in this research is purposive sampling. Data gathering technique relies on test instrument covering both pretest and posttest score on Science. Data in this researched is processed with SPSS program ver. 16.0 mean while statistical approach used to test hypothesis is statistic deskriptif with significance level at 0,05.

The result of the research concludes that there is a significant difference in the learning achievements on Science study that power point media and the one which did not by looking at the pretest and posttest scores along whit ist Kolmogrov-Smirnov sig = 0,000 < 0,05. This means that power point media has influence in improving learning achievement on Science among class V students of SDN Godean 2 Sleman Academi Year 2017/2018.

Keywords: power point media, learning achievement, State Elementari Scool (SD N) Godean 2 Sleman Study.

PENDAHULUAN

Undang Undang Republik Indonesia nomer 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I menjelaskan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, aklak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara yang diwujudkan dalam berbagai kegiatan pendidikan baik formal, informal, maupun nonformal. Kegiatan pendidikan jalur formal terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi.

Aplikasi *Power Point* menyediakan fasilitas slide untuk menampung pokok-pokok pembicaraan yang akan disampaikan pada peserta didik. Dengan fasilitas animasi, suatu slide dapat dimodifikasi dengan menarik. Begitu juga dengan adanya fasilitas : *front picture*, *sound* dan *effect* dapat dipakai untuk membuat suatu slide

yang bagus. Bila produk slide ini disajikan, maka para pendengar dapat ditarik perhatiannya untuk menerima apa yang kita sampaikan kepada peserta didik. (Mudhoffir, 2012: 11).

Dari hasil penelitian ini ada beberapa manfaat yang dapat diambil antara lain :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap pembelajaran IPS khususnya penggunaan media *power point*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi sekolah

Dengan adanya penelitian ini, memberikan masukan dalam pergeseran praktik pembelajaran konvensional menuju pembelajaran berbasis teknologi informasi dalam komunikasi dengan menggunakan multimedia pada pembelajaran IPS.

b. Bagi guru

Membuka cakrawala berfikir guru-guru dalam usaha meningkatkan kemampuan anak didik dalam penguasaan materi pelajaran dengan menggunakan media berbasis teknologi informasi dan komunikasi sehingga pembelajaran mata pelajaran IPS tidak ketinggalan zaman.

c. Bagi siswa
Siswa diharapkan semakin menyukai mata pelajaran IPS, sehingga hasil belajar siswa semakin baik.

Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Sri Anitah (2010: 5) menyatakan bahwa media adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pelajar untuk menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dengan pengertian itu, maka guru atau dosen, buku ajar serta lingkungan adalah media. Setiap media adalah sarana untuk menuju ke suatu tujuan. Berdasarkan pendapat diatas disimpulkan bahwa Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pengajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengantarkan atau menyampaikan pesan, berupa sejumlah pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap kepada peserta didik sehingga peserta didik itu dapat menangkap, memahami dan memiliki pesan-pesan dan makna yang disampaikan itu. Secara umum media berfungsi:

- 1) Menghadirkan objek sebenarnya dan objek langka,
- 2) Membuat duplikasi dari objek yang sebenarnya,

3) Membuat konsep abstrak le konsep konkret,

4) Memberi kesamaan persepsi,

5) Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak,

6) Menyajikan ulang informasi secara konsisten, dan

7) Memberi suasana belajar yang tidak tertekan, santai, dan menarik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. (Hujair AH Sanaky 2011: 6)

c. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

Dari beberapa pengertian tentang media pembelajaran yang telah dipelajari, tersirat tujuan dari penggunaan suatu media yaitu untuk membantu guru menyampaikan pesan-pesan secara mudah kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat menguasai pesan-pesan secara mudah, cepat, dan akurat. Dalam kerangka proses belajar mengajar yang dilakukan guru, penggunaan media dimaksudkan agar peserta didik yang terlibat dalam kegiatan belajar itu terhindar dari gejala verbalisme, yakni mengetahui kata-kata yang disampaikan guru tetapi tidak memahami arti atau maknanya (Mulyani Sumantri, dkk 2001: 153)

2. Microsoft Power Point

Pengertian *Microsoft Power Point* adalah suatu *software* yang akan membantu dalam menyusun dalam sebuah presentasi yang efektif, profesional, dan juga murah.

Microsoft *Power Point* merupakan sebuah *software* yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan *Microsoft*, dan merupakan salah satu program berbasis multimedia. Di dalam komputer, biasanya program ini sudah dikelompokkan dalam program *Microsoft Office*. Program ini dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintah, pendidikan, maupun perorangan, dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik.

Beberapa hal yang menjadikan media ini menarik untuk digunakan sebagai alat presentasi adalah berbagai kemampuan pengolahan teks, warna, dan gambar, serta animasi-animasi yang bisa diolah sendiri sesuai kreatifitas penggunaannya. Pada prinsipnya program ini terdiri dari beberapa unsur rupa, dan pengontrolan operasional. Unsur rupa yang dimaksud, terdiri dari *slide*, teks, gambar dan bidang-bidang warna yang dapat dikombinasikan dengan latar belakang yang telah tersedia. Unsur rupa tersebut dapat dibuat tanpa gerak, atau dibuat dengan gerakan tertentu sesuai keinginan. Seluruh tampilan dari program ini dapat diatur sesuai keperluan, apakah akan berjalan sendiri sesuai *timing* yang diinginkan, atau berjalan secara *manual*, yaitu dengan mengklik tombol *mouse*. Biasanya jika

digunakan untuk penyampaian bahan ajar yang mementingkan terjadinya interaksi antara peserta didik dengan tenaga pendidik, maka kontrol operasinya menggunakan cara *manual*. Pengguna program ini pun memiliki kelebihan sebagai berikut:

- 1) Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto.
- 2) Lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji.
- 3) Pesan informasi secara visual mudah dipahami peserta didik.
- 4) Tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan.
- 5) Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, dan dapat dipakai secara berulang-ulang.
- 6) Dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik. (CD/Disket/*Flashdisk*), sehingga praktis untuk dibawa kemana-mana.

3. Prestasi Belajar

Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Belajar merupakan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan, misalnya dengan membaca,

mengamati, mendengarkan, meniru. Belajar diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dan individu dengan lingkungannya. (Muhammad Fathurrohman & Sulistyorini 2012:118)

4. Tinjauan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Pengertian Pendidikan IPS

Istilah Pendidikan IPS merupakan terjemahan dari *sosial studies* yang dapat diartikan sebagai penelaah tentang masyarakat. Bining & Bining 1952 menyatakan bahwa ilmu pengetahuan sosial adalah studi integratif disiplin ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan yang bertujuan meningkatkan kompetensi kewarganegaraan khususnya lagi adalah untuk membantu masyarakat (dewasa) membangun kemampuan membuat keputusan bagi masyarakat luas dalam masyarakat yang plural dan demokratis. Muhammad Numan Somantri, 1998 (Tasrif, 2008: 1) mengatakan bahwa ilmu pengetahuan sosial adalah suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, ideologi negara dan disiplin ilmu lainnya serta masalah-masalah sosial terkait yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan pada tingkat dasar dan menengah.

Kajian Penelitian Terdahulu

Penggunaan media pembelajaran *power point* adalah menggunakan program aplikasi dari *microsoft power point*

sebagai media dalam proses pembelajaran. Penelitian yang terdahulu yang sebelumnya pernah dilakukan oleh Muaraputra Sinaga, S.Pd (2009) dengan judul "*Pemanfaatan Program Power Point Dalam Pembelajaran Sejarah Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Nainggolan*". Hasil penelitiannya, dengan menggunakan media *power point* terbukti meningkatkan persentase ketuntasan siswa dalam materi pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Jelarwin Dabutar (2008) dengan judul "*Pengaruh Media Pembelajaran Power Point Terhadap Hasil Belajar Pengelasan Pada Siswa Yang Berprestasi Tinggi Dan Rendah Di SMK Swasta 1 Trisakti Laguboti-Kabupaten Toba Samosir*". Hasil penelitian:

1. Ada pengaruh yang sangat signifikan dengan penggunaan media program *power point* pada siswa hasil belajarnya tinggi terhadap hasil belajar sub kompetensi pelaksanaan prosedur pengelasan,
2. Ada pengaruh yang sangat signifikan dengan penggunaan media program *power point* pada siswa hasil belajar rendah terhadap hasil belajar sub kompetensi pelaksanaan prosedur pengelasan,
3. Terdapat interaksi yang sangat signifikan antara pengajaran yang menggunakan media program *power point* dan metode konvensional terhadap perolehan hasil belajar sub kompetensi

pelaksanaan prosedur
pengelasan.

Kerangka Berfikir

Penggunaan media pembelajaran *power point* pada sekolah sebagai media pembelajaran sangat baik untuk menunjang pembelajaran. Apalagi dengan desain-desain yang ada pada program *microsoft power point* dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Dengan media pembelajaran *power point* dapat memanipulasi teori yang bentuknya abstrak/bisa menjadi konkrit, misalnya penyajian menggunakan *power point* dalam materi kenampakan alam daratan seperti dataran tinggi, dataran rendah, pantai, tanjung atau semenanjung, pegunungan, gunung, danau dan laut.

Penggunaan media pembelajaran *power point* dalam proses belajar, diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, karena media sangat besar pengaruhnya dalam meningkatkan keberhasilan belajar. Oleh karena itu wajar jika guru meningkatkan pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar. Kerangka berfikir ini adalah dengan penggunaan medi yang interaktif dan maksimal, dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Perumusan Hipotesis

Berdasarkan kajian gteori di atas maka dapat dirumuskan hipotesisi dalam penelitian sebagai berikut:

Diduga media pembelajaran *power point* pada mata pelajaran IPS berpengaruh terhadap

prestasi belajar siswa kelas V SDN Godean 2 Sleman tahun pelajaran 2017/2018.

METODE PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama 2 bulan, mulai dari bulan Mei 2017 sampai dengan bulan Juni 2017. Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah di SDN Godean 2, yang terletak di kecamatan Godean Sleman.

B. Rancangan/Desain penelitian dan atau Metode Penentuan Sunjek

1. Rancangan/Desain penelitian

Menurut sugiyono (2012:114) penelitian ini merupakan penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen *Quasi Experimen Design*. Desain ini tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Penelitian ini menggunakan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas VA dan kelas kontrol adalah kelas VB. Kedua kelas tersebut kemudian diberikan *pre-test* degan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberi perlakuan. Selanjutnya, kelas eksperimen dibeikan

perlakuan dengan menggunakan media *Power Point* dan kelas kontrol mendapat perlakuan juga tetapi hanya menggunakan pembelajaran konvensional atau ceramah. Selanjutnya, dilakukan post-test untuk mengetahui kemampuan siswa sesudah mendapatkan perlakuan

2. Metode Penentuan Subjek

Subjek penelitian adalah siswa kelas SD Negeri kelas V Godean Sleman

a. Populasi

Menurut Sugiyono (2013:117), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas paralel yaitu kelas VA dengan jumlah siswa 31 dan kelas VB dengan jumlah siswa 30 SDN Godean 2 Sleman.

C. Variabel Objek Penelitian

Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Variabel sebagai faktor yang berperan dalam peristiwa atau gejala yang akan diteliti. Dalam setiap penelitian peneliti dapat memilih salah satu atau beberapa variabel.

1. Variabel *Independen* (Variabel Bebas)

Sering disebut dengan variabel bebas, yaitu variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel

dependent (terikat). Variabel independen (bebas) dalam penelitian ini adalah *media power point*.

2. Variabel *Dependent* (Variabel Terikat)

Sering disebut dengan variabel terikat, yaitu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel *dependent* (terikat) dalam penelitian ini adalah prestasi belajar IPS.

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah analisis kuantitatif uji-t dengan menggunakan bantuan komputer dengan program *SPSS ver.16.0*. Data yang dihasilkan adalah data kuantitatif berupa hasil *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol yang mana itu semua akan digunakan untuk menguji hipotesis apakah diterima atau tidak. Sebelum dilakukan analisis data, terlebih dahulu harus dilakukan uji persyaratan hipotesis. Uji persyaratan hipotesis terdiri atas uji homogenitas dan uji normalitas.

1. Statistik deskripsi

Menurut (Sugiyono, 2012:207) "statistik deskripsi adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya

tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi”.

Statistik deskriptif digunakan untuk menyajikan data yang telah diperoleh pada hasil *pretest* dan *posttest* siswa terhadap pembelajaran di kelas eksperimen dan kontrol. Kemudian membuat perbandingan rata-rata dan populasi. Penyajian data ditampilkan dalam bentuk tabel (mean, median, standar deviasi, varian, range, histogram, skor minimum, dan skor maksimum) sehingga akan lebih mudah untuk dipahami.

2. Uji Persyaratan

Data yang telah dihasilkan akan digunakan untuk menguji hipotesis apakah diterima atau tidak, sebelum dilakukan analisis data, terlebih dahulu harus dilakukan uji persyaratan hipotesis. Uji persyaratan hipotesis terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Tujuan dari digunakannya uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah data dari masing-masing variabel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan terhadap data prestasi belajar IPS siswa. Untuk menguji

normalitas pada penelitian ini digunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* menggunakan bantuan program *SPSS ver. 16.0 for windows*. Hipotesis yang diajukan untuk mengukur normalitas ini adalah sebagai berikut:

H_0 = Data dari populasi berdistribusi normal

H_a = Data dari populasi yang berdistribusi tidak normal

Dengan kaidah pengujian sebagai berikut: jika nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* atau $p >$ dari tingkat α yang ditetapkan yaitu 5% ($\alpha = 0,05$) atau bisa ditulis sebagai $p > 0,05$ maka H_0 diterima.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui sampel berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Uji homogenitas dilakukan terhadap data prestasi belajar IPS siswa. Uji yang dipakai dalam penelitian ini adalah uji *Levene's test for equality of variances* dengan bantuan program *SPSS ver. 16.0 for windows*.

Untuk menguji homogenitas maka diajukan hipotesis sebagai berikut:

H_0 = Data berasal dari populasi bervariasi ns adalah sama (homogen)

H_a = Data berasal dari populasi bervariasi ns tidak sama (heterogen)

Dengan menggunakan kaidah pengujian sebagai berikut: jika nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* atau $p >$ dari tingkat *alpha* yang ditetapkan yaitu 5% ($\alpha=0,05$) atau bisa ditulis sebagai $p>0,05$ maka H_0 diterima.

3. Uji Hipotesis

Untuk menjawab hipotesis yang telah diajukan maka perlu dilakukan uji hipotesis. Dalam penelitian ini diajukan 1 hipotesis, yaitu sebagai berikut.

Hipotesis 1: Ada perbedaan prestasi belajar IPS antara menggunakan media *power point* pada siswa

kelas V SDN Godean 2 Sleman.

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji-t untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Penghitungan uji-t dilakukan dengan *SPSS 16.00 for windows*. Data yang digunakan untuk mengolah hipotesis adalah menggunakan data nilai gain dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut:

H_0 = Tidak ada perbedaan signifikan prestasi belajar IPS yang menggunakan media *power point* ditinjau dari nilai *pretest* dengan nilai *posttest* siswa kelas V SDN Godean 2 tahun pelajaran 2017/2018.

H_a = Ada perbedaan signifikan prestasi belajar IPS yang menggunakan media *power point* ditinjau dari nilai *pretest* dengan nilai *posttest* siswa kelas V SDN Godean tahun pelajaran 2017/2018.

Adapun kriteria pengambilan keputusan yang digunakan adalah H_0 diterima apabila nilai *sig(2-tailed)* > tingkat *alpha* yang diterapkan yaitu 0.05 maka H_0 diterima. Jika nilai *sig(2-tailed)* < 0.05 maka H_0 ditolak.

Setelah uji prasyarat analisis terpenuhi, karena hanya ada dua kelompok maka uji hipotesis yang

digunakan adalah uji-t (Sugiyono, 2015: 273), dengan rumus:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

\bar{x}_1 = rerata sampel 1

\bar{x}_2 = rerata sampel 2

s_1^2 = varians sampel 1

s_2^2 = varians sampel 2

n_1 = banyaknya sampel 1

n_2 = banyaknya sampel 2

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Penelitian

1. Deskripsi Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN Godean 2 Sleman. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pelajaran *power point* pada mata pelajaran IPS terhadap prestasi belajar siswa kelas V SDN Godean 2 Sleman. Sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas VA dan VB. Rata-rata kemampuan siswa pada kedua kelas sama sehingga diputuskan kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol. Pada kelas kontrol pembelajaran menggunakan metode konvensional dan

pada kelas eksperimen pembelajaran menggunakan *power point*.

Penelitian ini terdiri dari variabel terikat dan variabel bebas. Variabel bebasnya adalah penggunaan media *power point* dan sebagai variabel terikatnya adalah prestasi belajar IPS. Proses pembelajaran dan pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan pada bulan Mei 2017. Pengumpulan data dilakukan selama dua kali pertemuan. Pertemuan pertama pengumpulan data *pretest* pada masing-masing kelas dan pertemuan kedua pengumpulan data *posttest* dan pemberian perlakuan. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui *pretest* dan *posttest* pada masing-kelas.

Hasil Penelitian

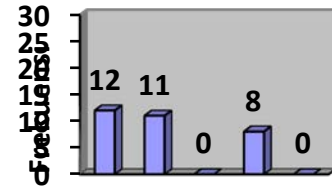
1. Analisis Data Prestasi Belajar Awal

a. Data Prestasi Belajar Awal Kelas Eksperimen

Tabel 3. Statistik Deskriptif Prestasi Belajar Awal Kelas Eksperimen

Statistics		
pretest_eksperimen		
N	Valid	31
	Missing	0
Mean		68.0645
Median		70.0000

Mode	70.00
Std. Deviation	9.09921
Variance	82.796
Minimum	50.00
Maximum	80.00
Sum	2110.00



Hasil prestasi belajar IPS awal kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai rata-rata 68,06 dengan standard deviasi 9,09. Nilai terendah 50 dengan frekuensi 2 siswa dan nilai tertinggi 80 dengan frekuensi 8 siswa.

Tabel 4. Kategori Prestasi Belajar Awal Kelas Eksperimen

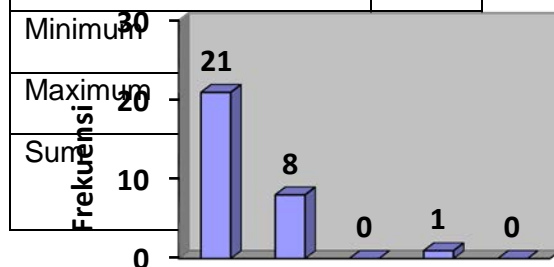
Dari tabel 4, menunjukkan bahwa siswa dengan kategori prestasi belajar IPS tinggi sebanyak 8 siswa (25,81%). Sedangkan untuk kategori rendah sebanyak 11 siswa (35,48%), dan kategori sangat rendah 12 siswa (38,71%).

Gambar 2. Diagram Prestasi Belajar Awal Kelas Eksperimen

b. Data Prestasi Belajar Awal Kelas Kontrol

Tabel 5. Statistik Deskriptif Prestasi Belajar Awal Kelas Kontrol

Statistics		
pretest_kontrol		
N	Valid	30
	Missing	0
Mean		65.66 67
Median		65.00 00
Mode		60.00
Std. Deviation		9.352 61
Variance		87.47 1



Hasil prestasi belajar awal kelas kontrol menunjukkan nilai rata-rata 65,67 dengan standard deviasi 9,35. Nilai terendah 50 dengan frekuensi 3 siswa dan nilai tertinggi 90 dengan frekuensi 1 siswa.

Tabel 6. Kategori Prestasi Belajar Awal Kelas Kontrol

Dari tabel 6, menunjukkan bahwa siswa dengan kategori prestasi belajar IPS sangat rendah sebanyak 21 siswa (70%). Sedangkan untuk kategori rendah sebanyak 8 siswa (26,67%), kategori tinggi sebanyak 1 siswa (3,33%).

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan, maka penelitian dapat disimpulkan penggunaan media *power point* lebih efektif dibanding dengan model konvensional atau tanpa media pembelajaran ditinjau dari prestasi belajar IPS siswa, terlihat dari hasil uji t prestasi belajar IPS adalah 0,000. Hal itu berarti nilai signifikansi pada uji t lebih kecil dari 0,05. Sehingga dari hasil tersebut dapat disimpulkan ada perbedaan prestasi belajar IPS antara kelas eksperimen yang menggunakan media *power point* dengan model konvensional. Dari hasil uji t didapat H_a diterima atau ada perbedaan prestasi belajar IPS antara kelas yang menggunakan media *power point* dengan metode konvensional pada siswa kelas V di SDN Godean 2 Sleman. Maka dapat disimpulkan penggunaan media *power point* lebih efektif dibandingkan model konvensional/ceramah ditinjau

dari prestasi belajar IPS siswa kelas V SDN Godean 2 Sleman.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dapat dikemukakan implikasi secara belajar IPS antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media *power point* dengan konvensional. Hal ini memberikan informasi bahwa terdapat faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi prestasi belajar IPS siswa selain dari media pembelajaran yang digunakan.

2. Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini secara praktis dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi guru, terutama ketika akan mengajar mata pelajaran IPS agar lebih mempersiapkan kebutuhan siswa, sehingga siswa dapat menerima penjelasan dari guru dengan baik. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dapat menjadikan siswa aktif dalam proses pembelajaran sehingga prestasi belajar IPS siswa akan meningkat.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi penelitian, maka dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi guru diharapkan dapat menggunakan atau memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi dalam mengajarkan materi pelajaran IPS. Namun

teoritis dan praktis sebagai berikut.

1. Implikasi Teoritis

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan prestasi demikian, guru juga dapat menggunakan model dan media pembelajaran lainnya untuk mengajarkan pelajaran IPS agar suasana pembelajaran lebih bervariasi dan menyenangkan agar siswa tidak merasa jenuh dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

2. Bagi peneliti diharapkan untuk lebih mempersiapkan diri dalam melakukan penelitian yang dimulai dari observasi lapangan, perencanaan, pelaksanaan dan sampai pada penarikan kesimpulan agar tujuan penelitian dapat tercapai sebagaimana yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- C. Hartati, dan J. Sabari. 2014. "Peningkatan kesadaran lingkungan dan prestasi belajar IPS siswa tunagrahita melalui pendekatan kontekstual". *Elementary School*, 1 (2) 174.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran, Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Dimiyati. 2006. "Pengertian Media Pembelajaran". *Jurnal Media*

- Pembelajaran, (Online), No. 3-4, (<https://jurnal.search/2006/3-4?q=media+menurut+dimyati&ie=utf-8&oe=utf-8&client=firefox-b-ab>), di unduh tanggal 7 Mei 2017 pukul 19.20WIB).
- Dwi Ari Listiyani, dkk. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Endang Susilaningih, dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Hujair An Sanaky. 2011. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Kaukaba.
- Mudhoffir. 2012. "Fungsi Media Dalam Pembelajaran". Jurnal Media Pembelajaran, (Online), No. 11, (<http://jurnal.dhoeache.blogspot.co.id/2012/11/fungsi-media-dalam-pembelajaran.mudhoffir.html>), di unduh tanggal 7 Mei 2017 PUKUL 20.15 WIB).
- Mulyani Sumantri, dkk. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung. CV. Maulana.
- Rudy Gunawan. 2011. *Pendidikan IPS Filosofis Konsep dan Aplikasi*. Bandung : Afabeta.
- Sadiman. 2010. *Media Pendidikan, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Rajawali.
- Santoso, Singgih. 2009. *Panduan Lengkap Menguasai Statistik dengan SPSS 17*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Siti Syamsiyah, dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Sri Anitah. 2010. *Media Pembelajaran*. Surakarta : Yuma Pressido.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung : Alfabeta.
- Suharsiwi Arikunto. 2010. *Proses Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Gramedia pustaka Utama.
- Syaiful Bahari Djamarah. 2012. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya : Usaha Nasional
- Tasrif. 2008. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, Yogyakarta : Lenggge Printika

